Егор Борковский

Хлеб — всему голова!

Приключение для игрового мира «Красная Земля»

Содержание

На полях:
Место действия — Советская Россия 3
Атмосфера 6
Внешность 8
Одежда 9
♣ Алексей Грязнов 10
♣ Борька Грязнов 11
♣ Харитон Грязнов 12
Упырь 12
Крестьянин 13
Что дальше? 14

Вам — задание! 3
Таинственная телеграмма 3
Чёртова мельница 3

Первые шаги 4
Жилье 4
Покупка еды 5
Местные жители 5

Хлебный недуг 6
Этапы развития хлебного недуга 6

Расследование 7
Сельсовет 7
Сгоревшая мельница 7
Телеграф 8
Церковь 8
Мельница Грязнова 8
Заброшенный дом 8
Побег 9

Знакомство с Грязновыми 10
Борька 10
Извинения 10
Конфронтация 11
Выбор 12

Мельница 12
Помещения мельницы 13

Освобождение 14

Сергей Михайлович Прокудин-Горский (30.08.1863 — 29.09.1944) — пионер цветной фотографии в России, создатель «Коллекции достопримечательностей Российской империи». Снимки, использованные в оформлении, сделаны в 1904 — 1916 годах.
Узнать подробнее об этом замечательном человеке и увидеть своими глазами дореволюционную Россию в цвете можно на сайте посвященнгого ему международного научного проекта:
http://prokudin-gorsky.org

Автор:
Егор Борковский

Верстка, оформление и картография:
Михаил Шалупаев

В оформлении использованы фотографии **С.М.Прокудина-Горского** и советские плакаты.

Вам — задание!

Герои отправляются в село Николаевка, чтобы найти своего друга Зарецкого. Прибыв на место, они понимают, что тут творится настоящая чертовщина. Люди ведут себя как одурманенные, происходят непонятные события. Всему виной мельник Харитон Грязнов — могущественный колдун. На своей мельнице он делает заколдованную муку, хлеб из которой подчиняет ему волю тех, кто его ест, самому колдуну. Героям предстоит положить конец его козням до того, как заколдованный хлеб распространится по всему уезду.

Таинственная телеграмма

Некоторое время назад один из героев или каждый из них независимо от других получил телеграмму от своего хорошего знакомого Зарецкого «Приезжай срочно Николаевка Н-ского уезда зпт подробности по прибытии тчк». Никаких деталей больше нет. Каждый из героев хорошо знаком с Зарецким и знает его как отчаянного искателя приключений, вечно попадающего в разные передряги, но всегда умеющего с блеском из них выходить. И если уж он просит помощи, то дело действительно плохо.

Перед игрой обсудите с игроками, откуда их персонажи могут знать пресловутого Зарецкого. Возможно, с кем-то из них он вместе служил, с кем-то дружил с детства, с кем-то был связан романтическими или деловыми отношениями. Для сюжета биография таинственного Зарецкого не важна, поэтому дайте волю своей фантазии. Приключения начинаются с момента, когда они все оказываются в Николаевке. Детали того, каким образом они доберутся до пункта назначения, вводите на своё усмотрение: можно либо дойти пешком, либо доехать на собственном коне, либо нанять телегу из соседнего села. Можете просто опустить описание событий в дороге и сразу начать с прибытия на место.

Чёртова мельница

Мельник Харитон Грязнов давно знался с нечистью и получил от неё за верную службу дар: мельничный жёрнов, создающий заколдованную муку. Поев хлеба, сделанного из неё, человек теряет разум и со временем подчиняется воле хозяина жёрнова. Колдун быстро установил власть над поселением при помощи заколдованного хлеба. Вместе с ним на мельнице работают двое его сыновей: как две капли воды похожий на отца в молодости Алексей и слабоумный амбал Боренька. Чтобы устранить конкурентов, они сожгли другую мельницу, которая была тут раньше. Теперь Харитон является единственным производителем хлеба в селе. Для создания муки по своему дьявольскому рецепту мельничный жёрнов надо смазывать человеческой кровью. Чтобы добывать её, его сыновья ловят приходящих в село чужаков и безжалостно убивают их. Так же они поступили с двумя семьями, которые пытались им противостоять. Зарецкий, случайно оказавшийся в селе, сунул нос в дела Грязновых, за что и поплатился жизнью, однако перед тем, как его убили, он ухитрился отправить телеграмму своим друзьям. Узнав об этом, колдун уничтожил телеграф, отрезав Николаевку от связи с внешним миром.

Но Харитону недостаточно одного захудалого села. Он планирует сдать заколдованную муку по продразвёрстке, чтобы руками представителей Советской власти она распространилась по всем окрестным городам. Последствия будут ужасными.

На момент прибытия героев все жители уже покорны воле Грязнова, и они расскажут мельнику о чужаках. Чувствуя силу героев, мельник решит не избавляться от них, а подчинить себе с помощью хлеба, получив новых рабов. Он пойдёт на их убийство только в крайнем случае.

Место действия — Советская Россия

Великая Октябрьская Социалистическая Революция свершилась! На просторах центра России взял власть в свои руки пролетариат, поставив отсталую аграрную страну на путь сотворения Нового мира и Нового человека. По всей Советской России проводятся демонстрации, митинги, выступления пролетарских поэтов, массовые сожжения икон. Всё шире распространяются экспериментальные ячейки общества — коммуны, в которых обобществлено всё: от средств производства до личных вещей и детей. Партия большевиков не остановится ни перед чем, пока не приведёт трудящихся к светлому коммунистическому будущему, каким оно его видит. Со всех сторон молодое советское государство окружено врагами, но на страже Республики стоят Рабоче-крестьянская Красная Армия, карающий меч революции Чека и набирающая обороты Новая наука, способная творить чудеса. Обновлённая столица Советской России становится зримым воплощением образа идеального города Нового общества, вызывая восторги прогрессивной общественности всего мира. Зимой 1922 года Москва — это огромная стройплощадка: сносятся старорежимные здания и церкви, а на их месте возводятся новые дворцы пролетариата, дома-коммуны и фабрики.

В отличие от Москвы, жизнь провинциальных городов лишена революционного накала. Положительные стороны грандиозных преобразований не затронули глубинку. Промышленность разрушена, храмы и дворянские усадьбы разорены, над заброшенными нивами стоит тоскливый вороний грай — повсюду царит безысходность. Местное население перебивается натуральным хозяйством, самогоноварением и контрабандным товарообменом с сопредельными гособразованиями.
Главная проблема — хлеб. В городах люди умирают от голода, а «дремучие крестьянские массы, разлагаемые контрреволюционной пропагандой», не желают добровольно отдавать зерно, саботируют продразвёрстку, срывают поставки продуктов. Чтобы добыть хлеб, большевики прибегают к безжалостному террору, на который население отвечает восстаниями. Отряды повстанцев в земледельческих районах объединены в мощное Зелёное Движение, противостоящее на равных Красной Армии.

Первые шаги

Когда персонажи оказываются в селе, зачитайте следующий текст или опишите своими словами:

Николаевка встречает вас промозглым осенним дождём и пронизывающим ветром. Село и в хорошую погоду не представляет собой приятного зрелища, но в это время оно просто удручающе печально. Почерневшие избы, пожухлая трава, покосившиеся заборы, по улицам по щиколотку в грязи бесцельно бродят люди и коровы. А над всем этим — низко нависшее свинцово-серое небо, с которого льёт, льёт, льёт...

Жильё

В селе нет постоялого двора, но жители укажут пустую избу-пятистенок, где герои могут обосноваться, а еду можно купить в любом доме. По словам местных, хозяева пустующего дома были мобилизованы и погибли.

Внутри она выглядит так, как будто её покинули с месяц назад: нет ни особенной пыли, ни паутины. Оценив обстановку, герои могут понять, что здесь жила целая семья, поэтому невозможно, чтобы всех их мобилизовали. Даже если мужчины ушли на фронт, то куда же делись женщины и дети? Такое впечатление, что дом покинули достаточно внезапно. Все вещи остались на месте, а в печи стоят горшки с едой. Правда, сгнившей.

Сделав проверку *Внимания*, герои обнаружат, что тут недавно жил квартирант. На гвозде висит пальто, которое явно не по карману деревенским, и стоит саквояж с дорожными вещами, но никаких документов. Вещи принадлежат Зарецкому, но доказательств этому у героев нет.

Получив *подъём* на проверке *Внимания*, герои найдут завалившуюся за лежанку книгу: сборник произведений Гомера. Так как других книг в избе нет, маловероятно, чтобы её обитатели интересовались древнегреческой поэзией. Просмотрев книгу, можно увидеть, что в ней есть пометки на полях. Они поставлены в той главе «Одиссеи», где повествуется о том, как главный герой попал на остров нимфы Калипсо, превратившей его товарищей в свиней.

Покупка еды

Соседи героев с удовольствием продадут им еду за небольшую цену: полноценный обед будет стоить всего рубль. Вся пища, которую едят здесь, содержит муку и поэтому заколдована. Героям не продадут отдельно ни мясо, ни овощи — только в составе какого-то блюда из хлеба. Всем попробовавшим хлеб он кажется невероятно сладким, сдобным, «как у родной матушки». Из напитков предложат квас и самогон, сделанный из того же самого заколдованного хлеба. Поедание заколдованной еды приведёт к развитию *хлебного недуга* (см. ниже).

Если герои решат обходиться без еды, им грозит голод. Начиная с первого дня после того, как персонаж пропустил приём пищи, он должен осуществлять проверки *Выносливости*. При провале герой получает *уровень усталости*. По прошествии первого дня надо осуществлять проверку из-за голода каждые 12 часов. Оказавшись *при смерти* из-за голода, персонаж умирает через 3d6 часов.

Местные жители

Абсолютно все местные жители покорны воле мельника-колдуна. Он может видеть их глазами и управлять ими, как марионетками. Ему ничего не стоит приказать им перебить чужаков, но он не делает этого, желая сделать из героев своих рабов. Он опасается их и будет избегать конфронтации. Однако если герои будут вести себя агрессивно и вызывающе, а тем более нападать на жителей, те смогут за себя постоять. В каждой второй избе есть припрятанная берданка или самопал, а уж топоров и вил в селе навалом.

Так как все деревенские, по сути, лишены собственного разума, они ведут себя довольно странно. Ходят бесцельно, часто останавливаются и подолгу стоят, бормочут что-то под нос, а если говорят друг с другом, то просто произносят обрывки фраз, которые не складываются в полноценный диалог.

Чтобы определить, чем занимается житель в конкретный момент времени, бросьте 1d8. Результат 1-4 означает, что с жителем можно поговорить, при 5-8 он не будет отвечать на вопросы:

1. Бредёт в неизвестном направлении.
2. Ходит кругами по улице, как будто что-то ищет.
3. Стоит и молча смотрит в одну точку остекленевшими глазами.
4. Ведёт бессмысленный разговор с другим жителем села.
5. Увлечённо беседует сам с собой.
6. Сидит на скамейке или завалинке и что-то ест, бормоча себе под нос.
7. Поёт песню без начала и конца.
8. Размахивает руками и ругается на кого-то невидимого.

Харитон Грязнов способен видеть глазами любого из своих «хлебных рабов». Когда он таким образом «вселяется» в какого-то из людей, глаза того обретают осмысленность, он перестаёт странно себя вести и начинает говорить вполне разумно. Требуется проверка *Внимательности*, чтобы заметить эту странную перемену в поведении людей. Фактически устами каждого из мужиков с героями будет говорить сам колдун, находящийся в это время на мельнице.

Самое же неприятное для героев то, что за ними постоянно ходят по пятам. В любой момент времени днём в некотором отдалении от них находятся 1d6 мужчин и женщин, которые как будто идут по своим делам. Однако проверка *Внимания* покажет, что они следуют именно за героями. Ночью слежка ослабевает (только 1d4 жителя), и от неё можно оторваться, сделав успешную проверку *Маскировки*. Эффект будет длиться 10 минут, после чего персонажей снова обнаружат. Возможно, это будут другие жители.

Об этих восставших районах Центральной России ходят самые зловещие небылицы, за распространение которых можно легко угодить в ЧК. Но, тем не менее, люди продолжают рассказывать их шёпотом. Говорят о каннибализме. Говорят о бродячих мертвецах — и факты о них столь многочисленны, что было даже специальное обращение Совнаркома «О спонтанных вспышках некробиотических эпидемий». Говорят о диких шабашах ведьм и колдунов. Говорят также об оборотнях-волках и оборотнях-медведях, нападающих на продотряды. Говорят о распространяющихся среди мятежного крестьянства как пожар изуверских сектах — скопцах и подобных им. Говорят о зловещей роли во всем этом деревенских торговцев — офеней-коробейников, хотя лично мне совершенно непонятно, причём тут они.

Атмосфера

Обстановка в селе напоминает дурной сон. Все жители как будто пьяны, но спиртным от них не пахнет. Все постройки в запустении, на улицах грязь по колено, лужи, в них валяются сельскохозяйственные инструменты, посуда, колёса, оглобли, но их никто не поднимает. На середину площади кто-то выкатил и разбил бочки с квашеной капустой, и теперь она разбросано повсюду, источая зловоние. Бегают собаки, которых почему-то не запирают. Повсюду коровы и свиньи, лежащие в грязи посреди дорог. Домашняя птица носится повсюду, и никто даже ночью не загоняет её в курятники. Периодически из домов доносится отрывистые крики, диковатый хохот. То и дело где-то начинают петь песню, но её никто не подхватывает, и она быстро смолкает. Проносятся ватаги ребятишек, играющих в салочки дохлой кошкой, но радостного смеха не слышно: всё проходит в тишине. Самое главное, что не слышно обычных звуков живой деревни.

Хлебный недуг

После первого же приёма пищи происходит заражение *хлебным недугом*. Человек чувствует, что с ним «что-то происходит», но не может понять, что именно. Развитие болезни идёт в четыре этапа. Переход на следующий этап происходит после каждого приёма пищи. В связи с тем, что природа недуга — колдовская, герой — *дикая карта* может сделать проверку *Характера* и противостоять переходу на новый этап или получению первого этапа. *Статисты* лишены такой возможности. Кроме проверки *Характера* в момент приёма пищи не существует никакой другой возможности приостановить прогрессирование безумия.

Этапы развития хлебного недуга

1. **Дурные сны**. В ночь после отравления человеку снятся кошмары, в которых фигурирует кровь, омут, водяная нечисть и вертящиеся колёса. Персонаж испытывает постоянный голод и хочет поесть ещё этого хлеба.

2. **Отупение**. Человек становится вялым, его реакция — заторможенной. Кроме ночных кошмаров, он начинает видеть галлюцинации на ту же тему. Он получает один *уровень усталости*, который нельзя ничем снять, пока жив Грязнов.

3. **Помутнение рассудка**. Персонаж переходит в полуживотное состояние, начинает мычать, выть и бредить. Он получает второй *уровень усталости*. Что творится в его голове, нельзя описать словами. Единственное желание, которое он испытывает — есть хлеб.

4. **Буйство**. Человек впадает в буйное состояние (аналогично *черте Берсерк*, но прекратить его нельзя), бросается на людей, рычит, вопит. Через час нахождения в таком состоянии он получает ещё один *уровень усталости* и оказывается *при смерти*, теряя сознание. Учтите, что если все герои едят хлеб синхронно, то и в буйство они впадут одновременно. Пролежав несколько часов в бреду, человек приходит в себя, исцелив все *уровни усталости*. Теперь он находится под полным телепатическим контролем Харитона Грязнова и ничего не помнит о себе прежнем. Но все навыки остаются при нём. Мельник может чувствовать и одновременно контролировать любое количество «хлебных рабов».

Если кому-то из героев не посчастливилось перейти на четвёртый этап, то он выходит из-под управления игрока и становится персонажем ведущего. Только смерть Харитона Грязнова может вернуть ему или ей человеческий облик.

На дворе осень, небо серое, дует промозглый ветер и всё время, не переставая, льёт дождь. Довольно скоро у героев не останется ни одной сухой вещи, всё промокнет. Мелкие бытовые неудобства помогут вам добавить колоритные детали к атмосфере неустроенности и запустения.

Расследование

Просто побродив по селу, герои наткнутся на некоторые местные «достопримечательности». Для общения с местными жителями вы можете попросить у игроков сделать проверку *Уличного чутья*, но результат не важен. Устами людей говорит всегда колдун, а проверка нужна, чтобы сбить с толку игроков.

Сельсовет

Сельсовет занимает большое двухэтажное здание посреди села с выцветшим красным полотнищем на крыше. Что там было до Революции, выяснить не удастся. Состояние здания производит грустное впечатление: на лестнице не хватает ступеней, половина окон заколочена досками, крыша покосилась, рядом со входом в грязи лежат свиньи. На двери висит амбарный замок. Если герои захотят проникнуть в здание, никто не будет им препятствовать. Внутри никого нет и вообще не видно никаких следов того, что тут кто-то работает. Ни документов, ни каких бы то ни было бумаг. Через некоторое время из соседнего дома выйдет заспанный лохматый человек лет сорока в штанах с лампасами и заношенной гимнастёрке, который представится председателем сельсовета Орловым. Первым делом он спросит, не являются ли герои бойцами продотряда, приехавшими за хлебом. Получив отрицательный ответ, он потеряет к ним интерес. Всем своим видом он показывает, что ему всё равно, кто и зачем приехал в его село. Что бы ни спросили у него герои (в том числе, где Зарецкий), он будет лениво отвечать, что ничего не знает. Через некоторое время он вообще перестанет реагировать на героев, погрузится в какое-то оцепенение, развернётся и уйдёт к себе домой.

Сгоревшая мельница

Прямо рядом с домами, где поселились герои, стоит сгоревшая водяная мельница. Проверка *Выживания* покажет, что она сгорела в этом году. Трава ещё не успела вырасти на пепелище. Местные жители расскажут, что она, напротив, сгорела уже давно, причём сама. Однако здравый смысл подсказывает (если не подсказывает, герои могут сделать проверку *Смекалки*), что при таком количестве воды рядом она не могла сгореть просто так, её бы потушили.

Внешность
Глаза: васильковые, зелёные, бесцветно-водяные, мутные, впалые, вылинявшие, осоловелые, глубоко запавшие, блуждающие, измученные, мёртвые, острые, тусклые, бессмысленные, встревоженные
Волосы: русые, пегие, пшеничные, соломенные, как пакля, рыжие, мочальные, пепельные, бурые, золотистые, белобрысые, белокурые, кудрявые, седые, с проседью, с проплешинами.
Лицо: рябое, веснущатое, угрюмо-апатичное, землистое, мучнисто-серое, осунувшееся, пропитое, усталое, миловидное, располагающее, бездумное, бесхитростное, смирное.
Борода: веником, благообразная, лопатой, окладистая, разлапистая, дремучая.

Телеграф

От здания сельсовета начинаются телеграфные столбы, но телеграфный провод сорван, часть столбов повалена. Проверка *Внимания* покажет, что повалили их совсем недавно. Да и как могло быть иначе, если буквально несколько дней назад отсюда героям отправлял телеграмму Зарецкий? Однако местные утверждают, что телеграф тут был до Революции, а потом его уничтожили бандиты, на некоторое время захватившие село.

Церковь

В селе есть церковь, но она давно закрыта, крест снят. Обычно в закрытых церквях советская власть делает клубы или общественные учреждения, на худой конец конюшню, чтобы поиздеваться над «религиозными предрассудками» местных жителей, но тут всё не так. Внутри стоят столы и ряды скамей, как будто это столовая. Всё это сколочено совсем недавно, доски ещё хранят запах свежей древесины. Вместо иконостаса висит огромное красное полотнище с белой надписью «Хлеб — всему голова!». Если спросить у местных, что тут обычно проводится, они ответят, что собрания и митинги, что довольно абсурдно, потому что в зале даже нет трибуны для выступающих.

Мельница Грязнова

На противоположном конце села, на другой речке, стоит ещё одна мельница, уже работающая. Она производит впечатление единственного ухоженного здания в Николаевке. Мельница ограждена забором, на её территории также расположены три амбара. Около них стоят несколько телег и подвод, в которых обычно возят зерно. Над воротами и на самой мельнице красуется та же надпись, что и в церкви: «Хлеб — всему голова!». Во дворе толпятся человек десять мужиков и что-то обсуждают. Приблизившись, можно услышать, что они говорят, как ни странно, о хлебе. Сделав проверку *Уличного чутья*, герои поймут, что их высказывания не складываются в осмысленный разговор. Такое впечатление, что каждый просто произносит заданный набор фраз на одну тему, не заботясь о получении ответа. Если герои захотят войти внутрь, мужики преградят им дорогу и не пропустят, настойчиво выталкивая за ворота. Придётся уйти, не драться же с ними!

Более подробное описание мельницы смотри на стр. 12.

Заброшенный дом

В селе есть дом с выбитыми окнами и дверями. Если герои захотят войти внутрь, жители станут преграждать им путь, отталкивать, не пускать. Говорят, что дом старый и может в любой момент рухнуть, хотя очевидно, что это не так. Если герои не хотят драки, им лучше проникнуть в дом ночью, тайно. Но даже если им это удастся, жители обнаружат их через десять минут с момента входа в дом, поэтому нужно поторопиться.

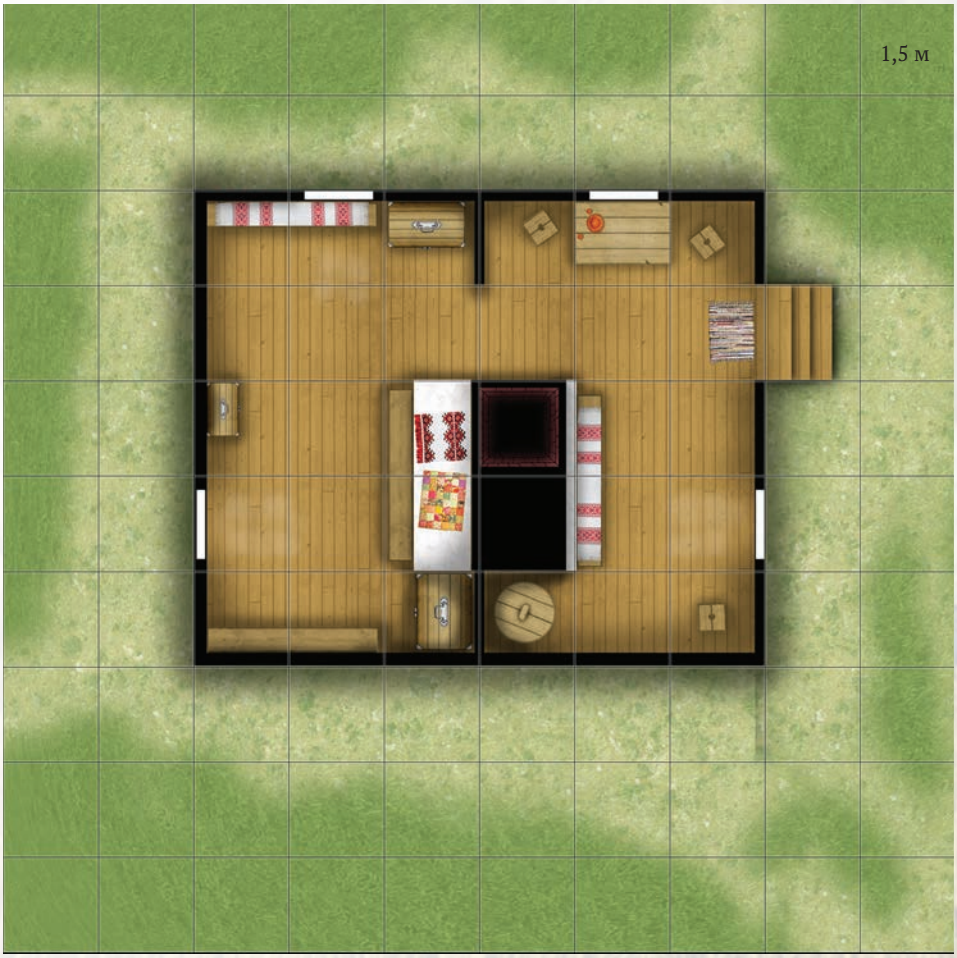
Внутри всё перевёрнуто вверх дном, ценные вещи разбиты. Сделав проверку *Внимания*, персонажи обнаружат люк в полу, который придавлен сломанным столом. Открыв его, герои окажутся в сыром погребе. Спустившись по приставной лестнице, они обнаружат внутри испуганную исхудавшую крестьянскую девочку лет восьми. Ребёнок затравленно смотрит на вошедших. Чтобы успокоить её, нужно сделать проверку *Убеждения*. Поняв, что ей ничего не угрожает, девочка скажет, что её зовут Настенька, и поведает страшную историю, произошедшую в этом доме месяц назад. Когда Харитон стал делать заколдованную муку, её родители сразу заподозрили неладное. Они пытались предупредить жителей не есть хлеб Грязнова, но колдовство уже затмило разум их односельчан. Их дом разнесли, а самих их сволокли на мельницу. В суматохе девочке удалось спрятаться в погребе, где она питалась заготовленными запасами и не выходила на улицу. Она достаточно

умна для своих лет и расскажет героям всё, что говорил ей отец, который понял коварный замысел мельника. Получив информацию от Настеньки, героям не останется ничего, кроме как нанести удар по мельнице.

Используйте этого персонажа, только если расследование зашло в тупик. Если игроки и так сами разобрались в происходящем, вы можете не вводить в игру эпизод с заброшенным домом. Игрокам обычно интереснее самим разгадать загадку, чем получить ответ на неё в готовом виде от ведущего.

Побег

Нельзя так просто взять и уйти из Николаевки. Как только герои попытаются выйти из села, путь им преградит толпа вооружённых мужиков (2d6+1 за каждого героя). Единственный способ выйти — пробиться с боем. Если герои покинут село, не уничтожив мельника, скоро в него войдёт продотряд и заберёт заколдованный хлеб. Он распространится по всем городам уезда, а вместе с ним — власть Грязнова над разумом людей. Во что это выльется, можно только гадать.



обычный сельский дом

Одежда

Мужская: рубаха-косоворотка, подпоясанная ремешком, с вышивкой и без, льняная, ситцевая или сатиновая, кафтан, поддёвка, картуз, шапка, фуражка без кокарды, лапти, сапоги гармошкой, солдатские ботинки с обмотками.

Женская: юбка и кофта из ситца, фартук, тёмная длинная юбка, шаль, платок, косынка, онучи, лапти, вышивка, стеклянные бусы и серьги, медные или оловянные кольца.

Знакомство с Грязновыми

Борька

После того, как герои безуспешно попытаются попасть на мельницу Грязнова, им на улице встретится слабоумный сын Харитона Борька, который увидел героев и почему-то их невзлюбил. Его отец ничего не знает про намерения сына. Зачитайте текст ниже или опишите своими словами:

Навстречу вам движется здоровый детина с лицом ребёнка, явно слабоумный. Губы застыли в глупой улыбке, изо рта стекает слюна. Даже на фоне странного поведения жителей он выглядит абсолютно безумным. Внезапно он издаёт то ли радостный крик, то ли протяжный стон и, расставив в стороны свои гигантские ручищи, и бежит на вас, как будто хочет всех обнять. Его лицо сияет абсолютным счастьем. Но, не добежав нескольких шагов, амбал вдруг останавливается, выражение лица меняется на оскал, он издаёт звериный рык и, сжав пудовые кулачищи, яростно бросается на ближайшего к нему.

Герои могут попытаться его успокоить (для этого надо ввести его в *шок* без помощи физического урона и получить ус*пех с подъёмом* на проверке *Убеждения*) или придётся драться. Борька будет хаотично наносить удары своими мощными кулаками, стараясь попасть в голову. Получив ранение, он тонко вскрикнет, с удивлением уставится на свою льющуюся кровь и побежит в сторону мельницы Грязнова. В тот же момент, откуда ни возьмись, появится второй сын Грязнова Алексей. Он размахивает руками и кричит «Стойте! Не стреляйте!».

Извинения

Алексей, в отличие от своего брата и большинства деревенских, выглядит полностью адекватным. Он будет чуть ли не валяться в ногах у героев, умоляя простить несчастного слабоумного Борьку, который не ведает что творит. Он просит героев идти домой, пока он будет ловить и успокаивать брата, и обещает «проставиться», чтобы загладить вину. Если среди героев есть раненые, он будет настаивать, чтобы их отнесли на мельницу, где его отец их вылечит, остальным же он всё так же предлагает вернуться к себе и ждать его подарков. В это время вокруг соберутся деревенские, которые полностью поддерживают Алексея. Героям дадут понять, что обижаться на убогого грех, и шли бы они лучше домой, тем более, что перед ними извинились. В случае, если на Алексея нападут, они будут защищать его.

Если герои согласятся отправиться к себе, то через некоторое время Алексей действительно приедет на телеге вместе с одним из работников мельницы. Они привезут две огромных бутыли самогона и кучу хлебной снеди: пироги с разнообразной начинкой, пирожки, караваи, булочки, коржики и всё в этом духе. Среди привезённого нет ни единого продукта не из муки. Всё это будет поставлено на стол в избе, и сын мельника очень учтиво предложит угоститься. Сам он также с удовольствием присоединится к трапезе.

Во время еды он готов ответить на любые вопросы героев. По его словам, в селе всё складно и ладно. Люди честно работают: растят хлеб для молодой Советской Республики. Если задать ему неудобные вопросы, он найдёт, как выкрутиться. Примеры его ответов:

- Вторая мельница действительно сгорела не сама, а её сожгли бандиты.
- Телеграф сломали они же.
- Обитатели пустующих домов перебрались в город, когда их кормильцы погибли.
- В церкви устроили свадебный пир и вот не убрали просто столы, потому что скоро будет новая свадьба.
- Никакого Зарецкого в селе и не было, а телеграмма вообще была про другое село: не Николаевка, а Николаево, что в другом конце губернии, он просто перепутал.

♣ Алексей Грязнов

Алексей — старший сын Харитона Грязнова, как две капли воды похожий на него в молодости. Он среднего роста, с курчавыми волосами и щегольскими усиками, взгляд хитрый. Одевается опрятно и ведёт себя с лакейской учтивостью. Он очень энергичен и постоянно находится в каком-то суетливом движении.

Характеристики: *Ловкость* d6, *Смекалка* d8, *Характер* d6, *Сила* d4, *Выносливость* d6;
Шаг: 6; **Защита**: 6; **Стойкость**: 5;
Навыки: *Внимание* d6, *Драка* d6, *Провокация* d8, *Маскировка* d6, *Стрельба* d6;
Вооружение: финский нож (урон 2d4, можно метать на 5/10/20), револьвер (дальность 12/24/48; урон 2d6+1; ББ 1; магазин 7).
Особенности:
- **Стремительный**. Получив карту 5 или меньше, Алексей может сбросить её и взять новую.

• Вещи принадлежат агроному, который приехал недавно, но, к сожалению, утонул, когда купался в речке.

• Мужики такие вялые, потому что всё время работают, и им не до разговоров, к тому же не любят тут чужих. И на мельницу не пустили по тем же причинам.

Говоря всё это, Алексей будет всё время потчевать героев принесённой едой, обижаясь, если кто-то отказывается. Сам он тоже с удовольствием ест (отец дал ему зелье, защищающее от влияния колдовства).

Если герои согласятся отправить раненых на мельницу, там их действительно вылечат, но будут насильно кормить хлебом до тех пор, пока они не перейдут под контроль Грязнова.

Конфронтация

Сопоставив всю имеющуюся у них информацию, а также, возможно, на своей шкуре испытав силу заколдованного хлеба, герои рано или поздно придут к выводу, что во всём виноват мельник и его сыновья. Если игрокам так и не удалось этого понять, введите в игру эпизод с заброшенным домом или просто отправьте к ним девочку Настеньку, которая им всё расскажет. Помните, что Харитон не хочет убивать героев! Его задача — лишить их разума при помощи хлеба, в крайнем случае — заманить их на мельницу, там обездвижить и подчинить своей воле. Если бы он хотел их смерти, подвластные ему мужики уже давно бы расправились с героями или подожгли их дом, пока те спят. Но этого не происходит. У героев есть единственный шанс избавить село от проклятия: отправиться на мельницу и победить колдуна в его логове.

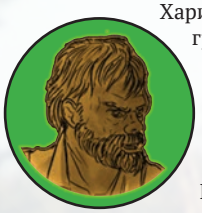
♣ Борька Грязнов

Борька — слабоумный сын Харитона Грязнова. Это огромный двухметровый детина с лицом ребёнка и пудовыми кулаками, которые он с радостью пускает в ход.

Характеристики: *Ловкость* d8, *Смекалка* d4, *Характер* d4, *Сила* d12, *Выносливость* d12;
Шаг: **6**; **Защита**: 6; **Стойкость**: 8;
Навыки: *Внимание* d4, *Драка* d8;
Вооружение: кулаки (d12+d4+2).
Особенности:

- **Кулачный боец**. Борька мастерски дерётся без оружия. При успешной атаке голыми руками он добавляет d4 к проверке *урона*, ведь его руки являются его оружием.
- **Тяжёлая рука**. Если Борька дерётся без оружия, то при успешной проверке *Драки* он добавляет к *урону* +2.
- **Слабовольный**. Борька слаб умом, обмануть или напугать его ничего не стоит. Он получает штраф -2 к проверкам при *поединке воли*.

♣ Харитон Грязнов



Харитон Грязнов — грузный неопрятный мужчина сорока лет с одутловатым лицом. Производил бы комичное впечатление, если бы не его взгляд: умный, жёсткий, холодный, расчётливый и очень злой.

Характеристики: *Ловкость* d6, *Смекалка* d8, *Характер* d10, *Сила* d4, *Выносливость* d6;
Шаг: 5; **Защита**: 4; **Стойкость**: 6;
Навыки: *Внимание* d6, *Драка* d4, *Запугивание* d8, *Колдовство* d10, *Стрельба* d6;
Вооружение: финский нож (урон 2d4, можно метать на 5/10/20), дробовик (дальность 12/24/48; урон 1-3d6/2d10; магазин 2).
Особенности:
- **Хладнокровие**. В бою Харитон получает 2 карты и выбирает любую.
- **Колдовство.** Харитон может применять *мистические силы Доспех*, *Щит*, *Исцеление*, *Сокрушение*. Используется *навык Колдовства*. Его запас *сил* составляет 15 *пунктов*.
- **Толстяк**: +1 к *Стойкости*, — 1 *Шаг*, бег на d4.

Упырь

Упырь — это отвратительный ходячий труп, чьим единственным желанием в подавляющем большинстве случаев является желание жрать человеческую плоть. Упыри активно разлагаются, поэтому их движения медленны и неловки. Всё это компенсируется большой численностью: упыри редко появляются группами меньше дюжины особей.

Характеристики: Ловкость d4, Смекалка d4, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6
Шаг 4, **Стойкость** 7, **Защита** 5
Навыки: Внимание d4; Драка d6; Запугивание d6
Вооружение: когти (урон d6+d4).
Особенности:
- **Нежить**: Стойкость +2, +2 при попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона.
- **Бесстрашный**: иммунитет к страху и запугиванию.
- **Медлительный**: Игральная кость, соответствующая *бегу*, d4.
- **Неубиваемый**: Если упырю нанесено ранение, он на время выходит из строя, но на следующую ночь оживает.

Выбор

Что мешает героям примкнуть в Грязнову и вместе с ним управлять толпой лишённых разума рабов? Такая идея теоретически может возникнуть у ваших игроков. Но вряд ли это выбор, достойный героев. Даже те из них, кто принадлежит к Зелёному Движению не одобрят такого отношения к человеку. По крайней мере — пока. Герои — обычные люди, они ещё не посвящены в ужасные таинства Движений и не знают правды о том, что именно такое порабощение они готовят своим последователям силы Иного Мира. На взгляд простого человека, то, что сделал с людьми мельник — отвратительно. Да и не захочет он делить ни с кем свою власть. Ему нужны только безгласные рабы. Если кто-то из героев придёт к Харитону с предложением помощи, он для вида согласится, а потом сделает всё для того, чтобы подчинить его себе.

Мельница

Днём и ночью вокруг мельницы толпятся деревенские жители (2d6 человек). Чтобы проникнуть туда незаметно, нужно каким-то образом прокрасться мимо них. Сделайте проверку *Маскировки*, прибавляя бонус +4 ночью. Здание стоит на отшибе, и там достаточно много укромных уголков, за которые можно прятаться. Если героев обнаружат, все мужики бросятся на них. Если герои не хотят кровопролития, они могут быстро ринуться к двери на мельницу и закрыть её за собой. Это потребует проверки *Ловкости* от каждого из них. Внутрь мельницы мужики не сунутся.

Когда герои окажутся внутри, обратитесь к схеме мельницы и расставьте на ней фигурки героев. Предстоит жестокий бой.

водяная мельница

В здании всегда находятся мельник и двое его сыновей. Поняв, что пришли за ним, Харитон попытается договориться с героями, не показываясь им на глаза. Он будет убеждать их, что ничего такого не произошло, что он ни в чём не виноват. Но аргументы его вряд ли убедят героев, которые уже всё для себя поняли. Видя, что переговоры зашли в тупик, Грязновы нападут на героев. Их тактика следующая: Борька атакует героев в рукопашную, Алексей будет стрелять из нагана из-за ящиков и сундуков, стараясь попасть по ногам, а Харитон будет колдовать, накладывая защитные чары на своих сыновей и исцеляя их раны. У него при себе есть и обрез, но он пустит его в ход только в крайнем случае, потому что не хочет убивать героев.

Осложнения. Если вам кажется, что герои разобрались с врагами слишком быстро и просто, усложните им жизнь. Когда кто-либо из Грязновых будет убит и рухнет на землю, то уже на следующий раунд он оживёт в виде *упыря*. Вывести *упыря* из строя можно только на время. Через 1d6 раундов после «смерти» он будет снова оживать, восстанавливая здоровье. Остановить это можно, только разбив заколдованный жёрнов, дающий им колдовскую силу.

Мельница состоит из двух помещений: рабочего и жилого, из которых есть два входа на улицу. Двери заперты, чтобы их выбить понадобится проверка *Силы*.

Помещения мельницы

Мельница состоит из двух помещений: рабочего и жилого, из которых есть два входа на улицу. Двери заперты, чтобы их выбить понадобится проверка *Силы* со штрафом -2 или *Взлома*. В жилых помещениях две комнаты, которые ничем не отличаются от обычных деревенских комнат, разве что обставлены побогаче. Стены обвешаны аляповатыми лубочными картинками, а вот икон к доме нет. Значительную часть помещения занимает русская печь. Проверки *Стрельбы* против персонажа, залезшего на неё, получают штраф -4, а атаки в ближнем бою невозможны, пока атакующий сам не залезет на печь (требуется проверка *Лазанья*). В сундуках лежит добро Грязновых, а сделав проверку *Внимания*, можно обнаружить за одной из картинок тайник, где припрятаны 1000 рублей ассигнациями и клочок бумаги, на котором написан договор мельника с нечистой силой. Подпись Грязнова сделана кровью, а на месте второй подписи — отпечаток птичьей лапы.

Рабочее помещение завалено мешками с мукой, из него идёт лестница вверх на помост. На помосте размещены бункера, куда засыпается зерно для помола. Под помостом располагаются жернова и механизмы мельницы. По деревянному жёлобу смолотая мука поступает в короб на полу.

Передвижение по рабочему помещению затруднено: каждая клетка эквивалентна двум обычным, бег невозможен. Прячась за мешками, персонаж получает -2 к проверкам *Стрельбы* по нему. Вообще стрельба здесь опасна, из-за рассеянной в воздухе мучной пыли. При наличии огня эта взвесь превращается в так называемую гремучую смесь и может взорваться. Единица на проверке *Стрельбы* у любого, кто стреляет в этой комнате (или разрыв гранаты), приводит к мощному взрыву: все персонажи, находящиеся в рабочем помещении, получают 5d6 урона, и мельница загорается. Любой персонаж, находящийся в ней, получает 2d6 урона в раунд от огня и дыма.

Ближайший к краю помоста жёрнов — тот самый подарок иномировых сил. Если герои захотят осмотреть его, то испытают безотчётный ужас, отвращение и желание немедленно его разбить. От него буквально исходит злая сила. Чтобы разбить жёрнов, требуется проверка *Силы* со штрафом -4 или же ему надо нанести за один удар не менее 16 единиц урона. Когда он треснет, раздастся долгий душераздирающий вопль — это выходит нечистая сила.

Крестьянин

Крестьяне — самый многочисленный слой населения Красной Земли. Власть предержащие всегда угнетали их и наживались на их нелёгком труде. Они не ждут от мира ничего хорошего, лишь бы их оставили в покое и дали жить своей жизнью. За это они готовы сражаться до последней капли крови.

Характеристики: *Ловкость* d6, *Смекалка* d4, *Характер* d4, *Сила* d6, *Выносливость* d8

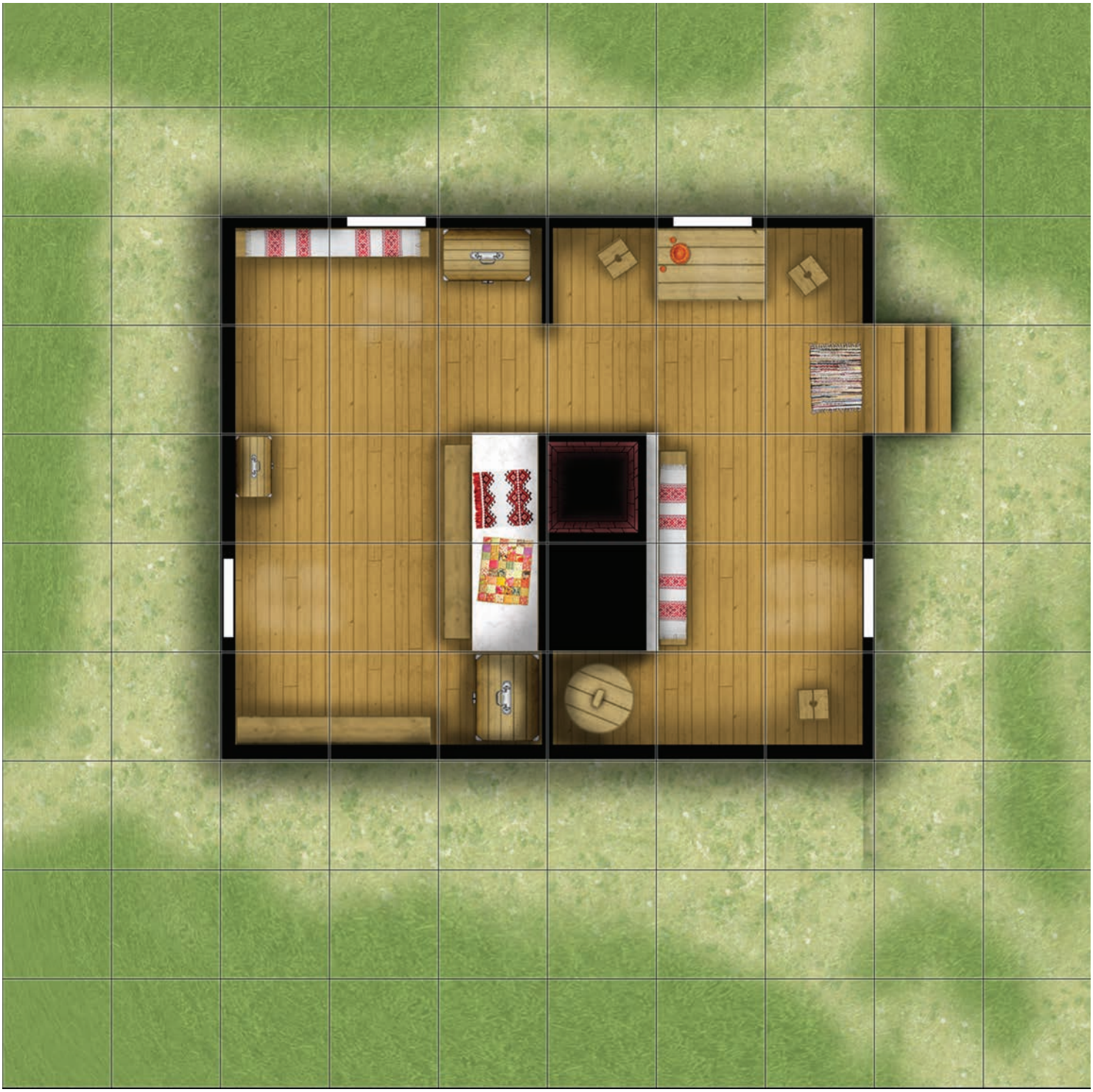
Шаг 6, **Стойкость** 6, **Защита** 4 (3 с топором)

Навыки: *Внимание* d4; *Драка* d4; *Лечение* d4; *Стрельба* d4

При себе: одежда деревенская, самопал (*дальность* 5/10/20; *урон* 2d6-1; магазин 1; 1 на кубике *Стрельбы* приводит к поломке), топор (2d6, -1 к проверкам *Драки* и *Защите*).

Что дальше?
Вот несколько вариантов того, что может ожидать героев после победы над Грязновыми.
Пробная партия: за несколько дней до приезда героев первая партия заколдованной муки отправилась в ближайший уездный город. У героев ещё есть шанс догнать продотряд и убедить его командира уничтожить муку. Но как доказать этому убеждённому материалисту, что ему нужно уничтожить ценные продукты, рискнув должностью и даже жизнью?
Месть нечисти: тайные силы Зелёного движения, стоявшие за Грязновым, начнут целенаправленно преследовать героев. Каждый сельский знахарь в округе не только откажется помогать им, но будет плевать вслед, осыпая проклятьями. А нападения волколаков и упырей не дадут спокойно спать по ночам. Как героям отыскать тех, чья воля направляет тёмные силы?

Освобождение

Когда герои расправятся с Грязновыми и разрушат жёрнов, злое колдовство рассеется. Герои мгновенно почувствуют облегчение (исцеление одного ранения или выход из состояния при смерти), вокруг как будто станет светлее, и даже бесконечный дождь прекратится. Зачитайте или перескажите своими словами следующий текст:

Вы стоите на пороге мельницы, перед входом толпа людей. Они едва стоят на ногах: кто-то держится за голову, кто-то сидит на земле, охая и стеная, кто-то просто прислонился к стене и ловит ртом воздух. Из несчастных выходит злая сила, которую вложил в них побеждённый колдун, они будто просыпаются от страшного сна, сбрасывая с себя тёмный морок и осознавая реальность. Некоторые поворачиваются к вам, на их лицах — удивление, радость. Они вдруг все начинают кричать, но в их криках нет угрозы. Они приветствуют вас! Вдруг все как один падают на колени, простирая к вам руки и благодаря. На глазах суровых мужчин — слёзы.